越智一裕
&
ニャン 監修

コズミック・ファンタジー3
・冒険少年レイ・

攻略ガイドブック



設定から攻略まで、越智一裕と
ニャンによるレイの冒険の徹底解説



コズミック・ファンタジー3 ・冒険少年レイ・ 攻略ガイドブック

CONTENTS もくじ



この付録の使い方

この付録はニャンが、コズミックシリーズの産みの親である越智一裕氏と、デザインワークス担当の小原渉平氏に『3』の見どころ、設定秘話などを聞いている。それらから『3』の魅力を感じて、攻略記事を読むと、より深く『コズミック』の世界に入れるぞ。コズミックフリーク必携の1冊。



3の魅力満載！　越智一裕とニャンの面白対談

越智一裕＆ニャン　3をやるならココを見るでし！



ここでは『コズミック・ファンタジー3』の顔、越智一裕氏を迎えて、その見どころを語ってもらう。しかも、聞き手に星間商人として名高いニャンを迎えている。これで、盛り上がらないわけがない。『3』の魅力を、存分に感じて欲しい。

コズミックシリーズの創作者　**越智一裕**

コズミックシリーズの創作者である越智一裕氏。今回の『3』では、監修、原作、キャラクタデザインのほかにも、作詞まで手がけ、才能の幅広さを見せてくれた。今度は、是非とも歌に挑戦してほしいものである。



⬆歌手「越智一裕」も近い？

『ゲームシステムが、キャラクタを生かせる形に…』

ニャン　みなしゃん、お元気でしか。あっしはとっても元気でしよ。今回は、あっしが『コズミック・ファンタジー3』の見どころ、魅力に迫ってみるでし。それでは、原作から作詞まで幅広く手がける、『コズミック・ファンタジー』の産みの親、越智一裕しぇんしぇいに登場していただくでし。どうぞ〜。

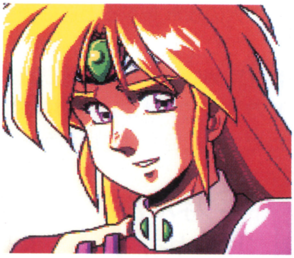
越智　みなさん、こんにちは。

ニャン　早速でしが、『コズミック・ファンタジー3』の見どころは、どんなところでしか。

越智　そうだね、今回の見どころは、やっぱり新しい戦闘システムだろうね。

ニャン　どんな点が新しくなったんでしか。

越智　詳しいことは、あとで触れるけど、簡単にいうと、キャラクタに合った戦闘ができるようになった、ってことかな。これで今までよりも、より『コズミック』らしい戦闘ができると思うよ。



⬆『3』の主人公、レイ。どんな活躍を見せてくれるか楽しみだ

ニャン　戦闘以外の見どころといえば、何でしかね。

越智　ゲーム全体の演出が、よりアニメーション的なものになっていることかな。今回は、ドール（フィールドマップ上で使っている小さなキャラクタ）を使ったお芝居を、新しく取り入れているんだ。

ニャン　そのおかげで、あっしの華麗な踊りも、見られるようになったんでし。

越智　とにかく今回の『3』でようやく、演出を含めたゲームシステムが、キャラクタを生かせる『コズミック』らしい形にできあがったと、いえるだろうね。特に、戦闘システムはよくできてると思うよ。

さすらいの星間商人　**ニャン**

銀河を股に掛ける星間商人。その愛嬌のある顔と、天性ともいうべき商魂のたくましさで、銀河の大商人にのし上がった。『2』で活躍したピックの父親でもある。ピック以外の子供については、現在調査中である。



⬆好きな言葉は「商売繁盛」



⬆今回は出番の多いニャン。自分の活躍に満足のVサイン

『戦闘のバリエーションが増えて戦略性が高まった』

ニャン　『3』自慢の戦闘についてなんでしがに。一体、どんなシステムなんでしか。

越智　今回、戦闘に採用してるのが、「F・P・S（フォーメーション・パフォーミング・システム）」というシステムなんだ。（編集部注：詳しいことは、右の囲み記事を参照のこと）

ニャン　何か名前だけで、すごそうなシステムでしね。

越智　そのほかにも、今までにないコマンドが追加されているから、戦闘のバリエーションが増えて、より戦略性が高められたものになっているんだ。

ニャン　具体的には、どんなことができるんでしか。



◯攻撃方法も増えた。このほかに先制攻撃や交換攻撃などがある

F・P・S（フォーメーション・パフォーミング・システム）とは？

『3』で、戦闘に新しく採用したF・P・S。このF・P・Sは、コマンド入力の順番で、戦闘行動の順番を決めるというシステム。このシステムにより、レイのサイキックで敵の防御力を下げたあと、ダイゴが攻撃するというような戦略的な戦闘が可能になった。



◯各キャラクタのステータスの下にある数字が、行動の順番だ

越智　例えば「協同攻撃」というコマンドがあるんだけど、これは1匹の敵に2人で協力して攻撃することができるんだ。今回は、敵も魔法や色々な特殊攻撃をしてくるから、そういった敵を早めに倒すには、有効なコマンドだと思うよ。

ニャン　そうなんでしか。こりはメモしとくでし。

越智　あと、モンスターには、火に強いとか、水に弱いといった属性があるんだ。火に強い敵に、火の攻撃をすると逆に強くなったりする。だから、敵の属性を早めにつかんで、有効な攻撃方法を見つける必要があるね。ただ、見た目だけではわからないので、苦労すると思うけど。

ニャン　しぇんしぇい、あっしにだけそっと、そのへんの情報を教えてくれないでしか。

越智　だめ！

ニャン　いいじゃないでしか。

越智　どうせ、レイあたりに、「いい情報があるでしが、いらないでしか？」とかいって、もうけるつもりなんじゃないのか。

ニャン　ギクッ、でし。

越智　図星か。

ニャン　そ、そういえば、今回は、あっしが戦闘に参加するでしね。ようやく、あっしの「能あるネコは、爪を研ぐ」というところを、ファンのみなしゃんにわかってもらえるでし。

越智　ニャン、それをいうなら「能あるタカは、爪を隠す」じゃないのか。

ニャン　いいんでしよ。あっしの星では、そういうんでし。

越智　そうだったっけ？



◯戦闘中も商売のことを忘れないニャン。熱心なのはいいが、敵にまで売ることはないんじゃないか



◯ＳＦ的なものからファンタジー的なものまでと、敵キャラも豊富

『「どこかの悪い大王を倒す」ではないボクらしいストーリー』

ニャン　まあ、いいじゃないでしか。それよりもでしねぇ、今回はどんなストーリー展開を見せるんでしか。

越智　逃げたな。まあ、いいか。今回は、主人公のレイが行く先先で色々な事件に巻き込まれる。それを解決するため、レイが活躍する。そんな感じで進んでいくんだ。

ニャン　そうでしか。行く先々で事件に巻き込まれるなんて、レイしゃんって人も気の毒でしね。

越智　ニャン、まるで他人事のようにいうな。事件に巻き込む



⇧「プレイヤーは、何がおこるかわからない」と語る越智氏

⇩ニャンに振り回されることが多い。またもや、何か余計なことを



のは、いつもニャンじゃないか。

ニャン　そうだったでしかに〜。あっしは、レイしゃんのパートナーとして一生懸命、がんばってたでしよ。

越智　そうかなぁ。

ニャン　そうでしよ。レイしゃんが武闘会で、強い相手と当たって困ってるときも、「あべこべバリア」でちゃんと助けてあげたんでしよ。

越智　でも、しっかり代金を取ってたじゃないか。

ニャン　そりは当然のことでしよ。人助けは人助け、商売は商売でし。

越智　ニャン、いい商売人になれるよ。

ニャン　もう、なってるでしよ。

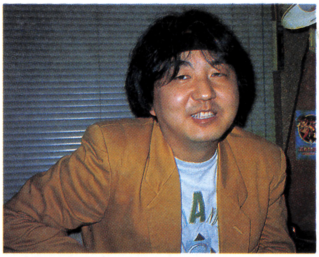
越智　とにかく、ニャンのおかげで波瀾に富んだ冒険になってることは確かだよ。次は何が起きるか、ドキドキしながらゲームを進めることになるだろうね。

ニャン　まあ、あっしにかかれば、事件の1つや2つ簡単に作れるでしよ。冒険をしたかったら、あっしと一緒にいるといいでしね。安くしとくでしよ。

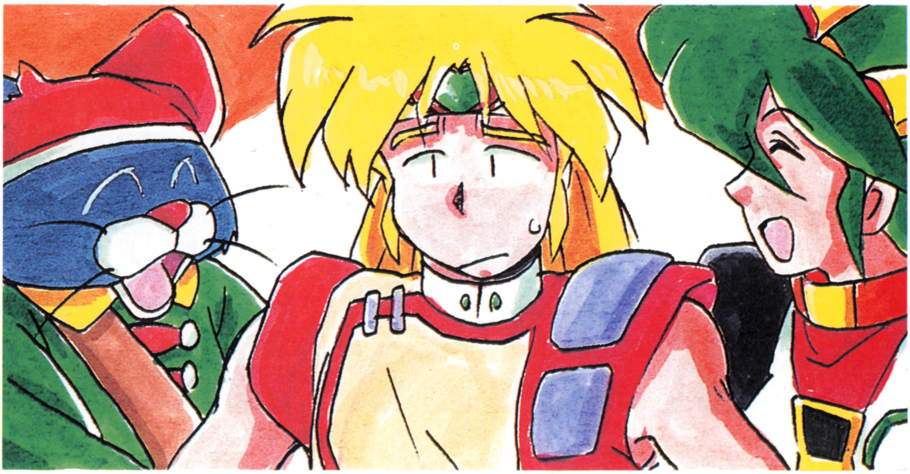
越智　あまり自慢できることじゃないと思うけどな

ニャン　そうでしか。これも1つの才能だと思うでしがに。

越智　ニャンの才能についてはともかく、ありきたりの「どこかの悪い大王を倒す」ではない、ボクらしいストーリーに仕上がっているので、とても満足してるよ。



⇧「ストーリーにボクらしさがでてよかった」と満足げ



⇦ちょっと優柔不断なところがあるレイ。ニャンやマイに引っ張られるとは、情けない

『ビジュアルとゲームの一体化を目指した演出ができた！』



⇧今回は、美しい（？）歌声を披露したニャン。気分はもう、アイドル歌手のようだ

ニャン　ストーリーのよさを生かすには、それなりの演出が必要でしよね。

越智　お、ニャン。珍しくいいことをいうじゃないか。

ニャン　何をいうんでしか。あっしは、いつもこうでしよ。さっきもいったように、「能あるネコは」でしね…。

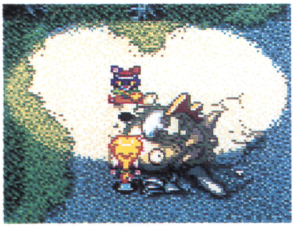
越智　その話はもうわかったから。演出のほうに話を戻すと、今回はよりアニメーション的なものを目指したんだ。

ニャン　アニメーション的なものでしか？

越智　そう。まず、音楽についてなんだけど、ほかの多くのゲームのようにただ鳴り続けるというのをやめて、必要がなければ鳴らさないようにしたんだ。



⇧レイと初めて会ったときのニャン。このあと、踊りが始まる



⇧踊り始めたニャン。バックには、歌も流れている

ニャン　そうなんでしか。それで、時々静かになったんでしね。あっしは、てっきり音楽を入れるのを忘れたのかと、思ったでしよ。

越智　おいおい、そんなわけないだろう。ほかにも、音楽の使い方としては、それぞれの場面ごとに、音楽を使い分けるようにしたんだ。映画のようにね。

ニャン　特に、ボスキャラのときに流れる主題歌のインストゥルメンタルは、よかったでしね。本当に、アニメーションのようだったでしよ。

越智　ありがとう、ニャン。あと、音楽のほかにも、ビジュアルとゲームの一体化を目指した演出を心掛けたんだ。

ニャン　それで生まれたのが、ドールによるお芝居でしね。

越智　そうなんだ。ビジュアルとゲームとの差を埋めるために使ってみたんだ。

ニャン　あっしが、レイしゃんと初めて会ったときの踊りがそうでしね。

越智　あれもそうだね。とにかく、たくさんのパターンがあるので、かなり楽しんでもらえるんじゃないかな。デザイナーの秋谷浩市くんが頑張ってくれたおかげで、ボクが考えていた以上に多くのパターンが作れたからね。

ニャン　まあ、あっしの踊りにかなうものはないでしがに。なんといっても、あっしの歌も聞けるんでしから。

越智　まあ、ニャンの歌にはかなわないかもしれないけど、声優さんによるセリフが入ってい



⇧「ビジュアルとゲームの一体化が、ボクの目標」と越智氏



⇧あいかわらず美しいビジュアル。ゲームを盛り上げてくれる

る場面もあるので、ビジュアルシーンのように楽しんでもらえるんじゃないかな。

ニャン　そうでしね。あっしの歌にはかなわないでしが、十分楽しめると思うでしよ。

越智　ニャン、「けんそん」という言葉を知ってるか。

ニャン　何でしか、それ？

越智　そうだろうな。

ニャン　……？

『何が出てくるかわからないくらいたくさん隠しイベントが…』

ニャン　それでは、気を取り直して次の話題にいくでし。

越智　そうだな。

ニャン　ところで、しぇんしぇい。何かいい情報は、ないでしか。あっしとしぇんしぇいの仲じゃないでしか。

越智　いきなり、何だ？

ニャン　お願いでし。

越智　まったく、しょうがないなあ。実はな、ニャン…。

ニャン　何でしか？

越智　あるところでスタンプの台紙を手に入れて、宿屋に行って全体マップを見るんだ。

ニャン　ふん、ふん。

越智　そうすると、スタンプを押すことができるから、それを5つ集めて、あるところに行くと、アイテムがもらえるんだ。

ニャン　そうなんでしか。こりはいいことを聞いたでし。早速、レイしゃんに教えるでし。

越智　ほかにも、ボクも何が出てくるのかわからないくらい、多くの隠しイベントがあるので、いろいろ捜してみるといいと思うよ。

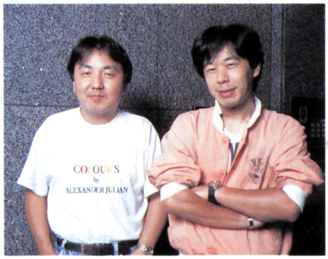
ニャン　しぇんしぇい、最後になったでしが、ファンのみなしゃんに、何かメッセージをどうぞでし。

越智　『コズミック・ファンタジー3』は、キャラクタ性を重視した、完成度の高い作品に仕上がったので、1人でも多くの人にプレイしてもらいたいね。

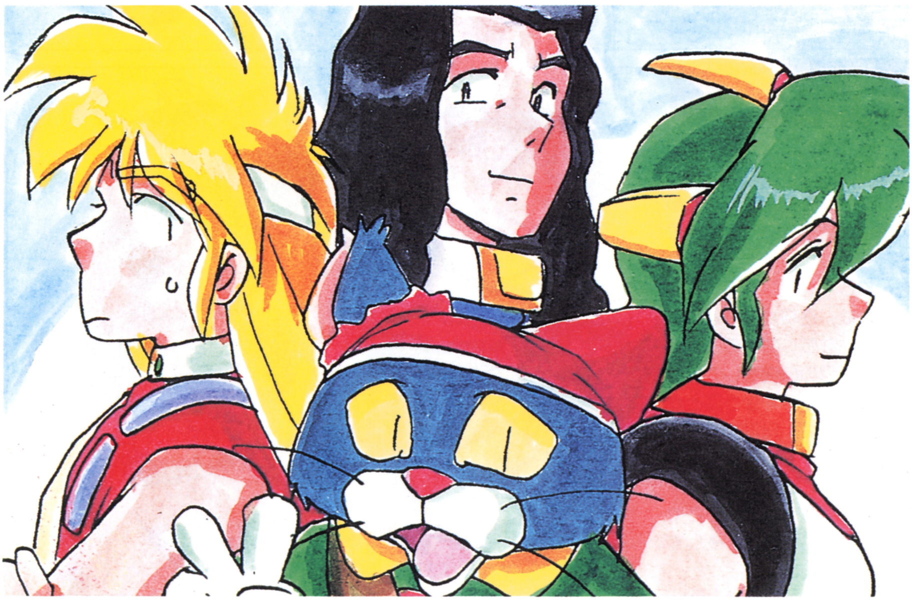
ニャン　そうでしね。あっしの活躍を多くの人に見てもらいたいでし。レイしゃんたちも活躍してるでしから、楽しみにしていてもらいたいでしよ。



⇧「ボクも何が出てくるか不安なくらい、隠しイベントが多いよ」



⇧デザインの小原氏とは名コンビ



⇧大活躍のニャンは、余裕のVサイン。主人公のレイの立場がなくなりそうだ。今度こそは、念願の主人公になれるか？



越智先生の制作秘話もあるでし

設定資料集 ーキャラクタ編ー



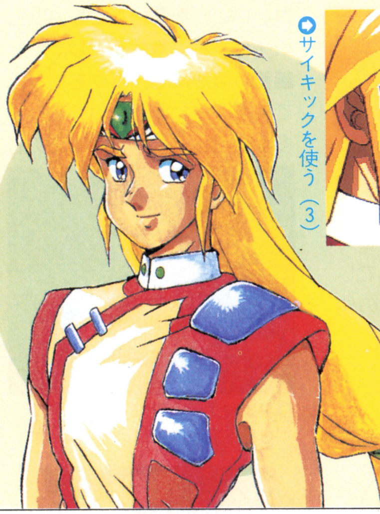
ここでは、ニャンが聞き手となって、越智一裕氏とキャラクタ紹介を繰り広げる。話の中に、キャラクタ制作時のポイントや裏話も出てくるぞ。今までのコズミックシリーズを知っている人も、しっかり読んでおくと、よりコズミックのキャラクタについて知ることができるぞ。

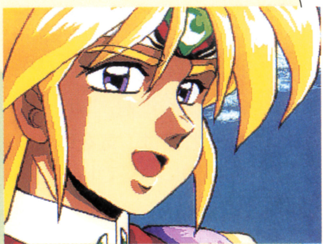
レイ

ニャン　この人が今回の主人公、レイしゃんでし。けっこう、いい男でしね〜。まあ、あっしほどじゃ、ないでしがに。あの、越智しぇんしぇい、レイしゃんはどんな人なんでしか。

越智　そうだね、ちょっとおとなしめかな。まだ、自分に自信がないというか、目的がないというか、いまひとつ、積極さに欠ける面があるんだ。でも、ゲームの後半になるにつれて、自信がつき、レイらしさが出てくるから注目してほしいね。

ニャン　そういえば、ケガや病気を治す力をもっているんでしよ。





サイキックを使う（3）



ニャンに驚く（3）

マイ

ニャン　今回のヒロイン、マイしゃん。ほかのヒロインに負けじと、シャワーシーンを見せてくれるんでし。楽しみにしていてほしいでしね〜。マイしゃんは、どんな女の子なんでしか。

越智　マイは、性格がサヤとリムの中間みたいな感じの女の子かなあ。サイキックの研究をしていて、自らも、サイキックを使うことができるんだ。今は、兄であるダイゴと一緒に旅をしている。その旅先でレイと会うことになる。

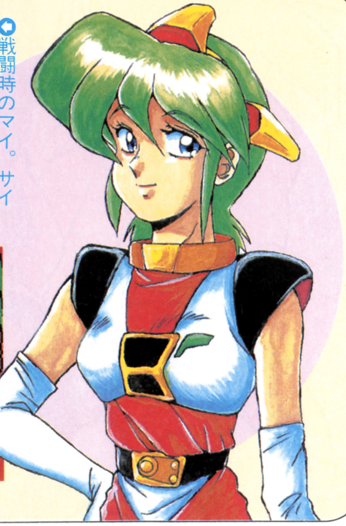
ニャン　当然、あっしともそこで会うことになるんでしよ。そして、一緒に冒険するんでし。



戦闘時のマイ。サイキックが得意だ（3）

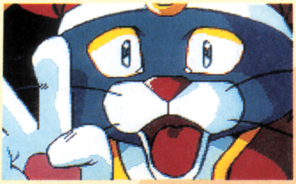


趣味はケーキ作り（3）



ニャン

ニャン　ようやく、あっしの紹介の番でしね。あっしは、星から星を渡り歩いて商売をしてるでし。あっしは、まあ、本人が言うのも何でしが、頭がよくて、義理人情に厚く、困った人がいれば役立つ商品を安くお譲りする、心優しい男って感じでしかに。
越智　……。
ニャン　どうしたんでしか？
越智　い、いや。まあ、今回は主人公のレイに負けないような活躍をしてもらってるよ。ある意味で、レイ以上の活躍をしてるんじゃないかな。とにかく、今回はニャンの見どころがたくさんあるので、ファンの人は楽しんでもらえるでしょう。
ニャン　戦闘に商売にと活躍するあっしを見てほしいでし。これで、今度はあっしが主人公でしね。
越智　……。


⬆今回は活躍の場が多いニャン。期待していいぞ（3）

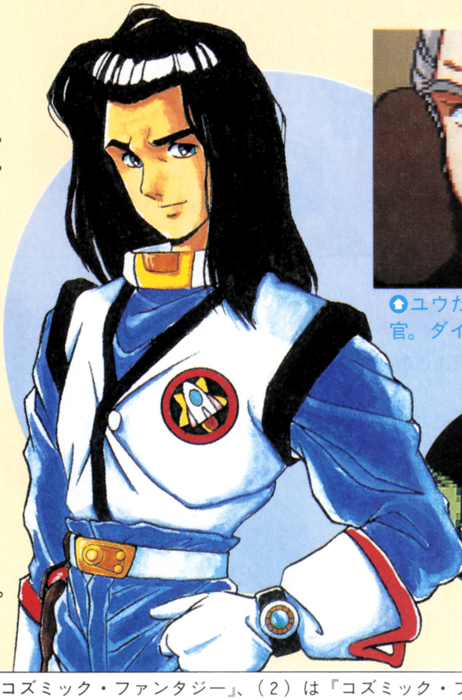

⬆息子ピックとの対面（2）


➡25年後のニャン（1）

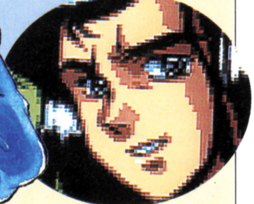


ダイゴ

ニャン　この人が、CSC（コズミック・セキュリティ・カンパニー）の創立者トキダダイゴしゃん。といっても、若い頃の姿でしがに。元々は、連邦軍のエースパイロットだったんでしが、今は退役して妹のマイしゃんと一緒に旅をしてるんでし。
越智　ダイゴは、声優の鈴置さんのイメージで作ったキャラクタなんだ。とにかく、性格が明るく、正義感の強い青年って感じかな。また、ダイゴは『1』、『2』と今回の『3』を結ぶ役割を持っている。『3』が、『1』、『2』にどのように関わっていくかを見るには、一番いいキャラクタじゃないかな。とにかく、今回のムードメーカー的役割をもつキャラクタだね。
ニャン　ダイゴしゃんとは、長い付きあいになりそうでしね。




⬆ユウたちの上官トキダ長官。ダイゴの25年後（2）


⬆明るくコミカルな面もある（3）

※写真のキャプションの（1）は『コズミック・ファンタジー』、（2）は『コズミック・ファンタジー2』、（3）は『コズミック・ファンタジー3』のビジュアルシーンを表しています

ユウ

ニャン　ユウしゃんは、優秀なコズミック・ハンターなんでし。銀河中にその名を知られてるんでしよ。今回は、どんな活躍をするんでしか。
越智　『コズミック・ファンタジー』、『2』の2作で活躍したユウだけれども、今回はダイゴの命を狙う海賊を追って、過去へ行くことになるんだ。そこでも、ユウのサイキックが、威力を発揮する。
ニャン　もちろん、過去でも活躍するんでしね。
越智　そう、楽しみにしてほしい。

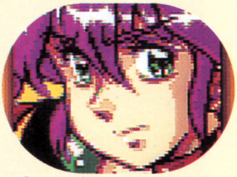

⬆ユウのサイキック（1）


⬅明るい少年だ（1）



サヤ




⬆銀河魔法が得意（3）


⬆厳しい顔のサヤ（3）

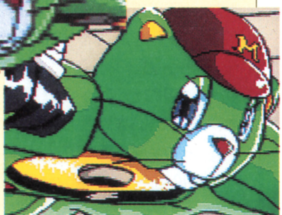
ニャン　サヤしゃんは、ユウしゃんと組んでコズミック・ハンターとして活躍してるんでし。いいコンビなんでしよ。それから、サヤしゃんは料理が上手なんでし。
越智　ユウのパートナーであるサヤ。彼女の銀河魔法は、とても強力だ。ただ、今回はその力を発揮する機会があまりないかもしれない。でも、ビジュアルシーンでは彼女の魅力が、画面上で存分に見られるので、安心してほしい。
ニャン　サヤしゃんファンのみなしゃん、よかったでしね。

もんも

ニャン　もんもは、たぬき型のロボットなんでし。
越智　おいおい、もんもが聞いたら怒るぞ。もんもは、科学技術の最先端をいく、ももんが型の生体メカだろ。
ニャン　そうでしか。どう見てもたぬきでしよ。
越智　ゴホン。まあ、外見はともかく、ユウたちをサポートするとても優秀な相棒だ。




⬅バイクにも変型できる（1）


⬆ユウの良き相棒（3）

バン

ニャン　正義、根性、努力という言葉が似合う、熱血少年バンしゃん。ちょっと、無茶なところがあるんでし。
越智　バンは、ユウと出会いコズミック・ハンターになった。まだ未熟だけれども、将来はいいコズミック・ハンターになるだろう。過去に恋人を奪われた経験を持つが、それを感じさせない明るさがある。バンのいいところかな。
ニャン　バンしゃん、息子のピックが一緒なんで、あまり無茶はしないで欲しいでし。

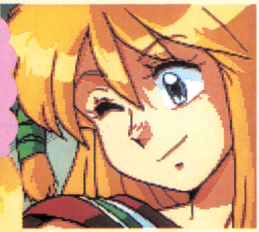

↑燃えているバン（2）




↑どんな敵も恐れない少年（2）

リム




↑明るい笑顔が魅力（2）


↑お嬢様だけに、わがままな面も。バンも苦労する（2）

ニャン　リムしゃんも、コズミック・ハンターなんでし。とっても、明るい性格なんでしよ。ただ、ちょっとわがままで、無責任で…。
越智　おい、ニャン。そのへんにしておいた方がいいんじゃないか。リムの魅力は、何といってもあの明るさだろうね。見ているだけでこっちまで陽気にさせられる、そんなキャラクタだ。
ニャン　ふにゃ？
越智　ん、どうしたニャン。
ニャン　にゃんか背中に、殺気を感じたような気がしたんでし。

ピック

ニャン　ピックは、とってもいい子なんでし。あっしに似て。
越智　ニャンに似ているかはともかく、ピックはとても頭がいいんだ。メカの設計もできる。バンたちとは、惑星イデアで助けられて以来、行動をともにしている。
ニャン　ところで、あっしのほかの息子たちは、どうしているんでしかに。
越智　さあ、どうしているかな。




←頭がいい（2）


→コミカルな面はニャン譲り。何番目の子かな（2）

※写真のキャプションの（1）は『コズミック・ファンタジー』、（2）は『コズミック・ファンタジー2』、（3）は『コズミック・ファンタジー3』のビジュアルシーンを表しています

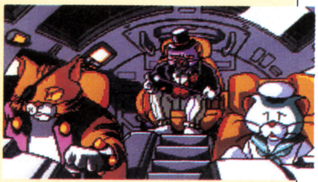
悪猫三人組

ニャン　この三人組は、あっしの持ってる「セブルラキスストーン」という宝石を狙う、悪いやつらなんでし。あいつらのせいで、惑星アイラに墜落したんでしからに。でも、ブラッキーたちに追われたおかげで、レイしゃんと会うことができたんでしがに。

越智　確かに、彼らは見た目はよくないけど、それほど悪いやつらではないんだ。宝石を狙うのも、それなりの事情があるんだろう。そのへんを、ニャンもわかってやらなきゃ。

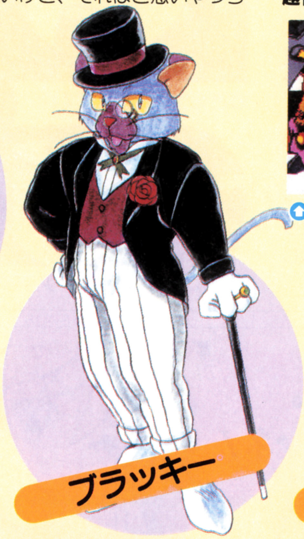
ニャン　一体、何のことでしか？

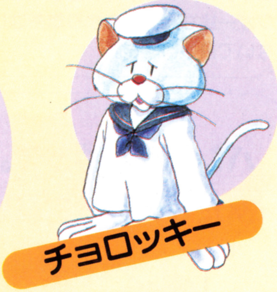
越智　……。



⬆いつも一緒の三人組







宇宙海賊



⬅銀河の支配者になろうとする

ニャン　ユウしゃんたちコズミック・ハンターの敵、宇宙海賊シンジケート、デスレギオンの人たちでし。

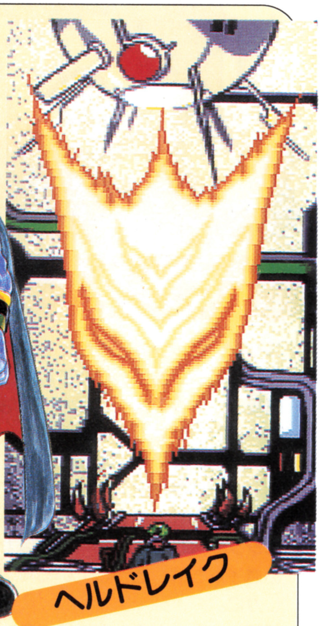
越智　今回、コズミック・ハンターに苦しめられている彼らは、過去に戻り、ユウたちの上官であるダイゴを殺そうとするんだ。

ニャン　そういえばガルドは、過去に戻ってダイゴしゃんを殺したあとは、自分がシンジケートのボスになろうって考えてるんでしよね。

越智　まっ、悪人なんていつもそんなもんだよ。

ニャン　ところで、しぇんしぇい。あっしが主人公の『コズミック・ファンタジー　冒険商人ニャン』を作って…。ありゃ、しぇんしぇいがいない。逃げたでしね。







小原先生の解説も聞けるでし

設定資料集
―メカニック編―



ニャンが、コズミックのメカには欠かすことのできない小原渉平氏に、メカニックデザインのポイントについて聞いている。特に、今回の注目度ナンバーワンメカ、キルケニーにスポットを当て、詳しく解説してもらっている。これを読めば、キルケニー誕生の秘密がわかる。

変型ネコロボ“キルケニー”はすごい

ニャン　今回、一番の注目のメカが、下にある「キルケニー」なんでし。

小原　バイクからロボットへ。また、ロボットからバイクへと変型が自在。存分に活躍するので、じっくり見てもらいたいね。

ニャン　あっしも活躍するでしから、楽しみにしてほしいでし。

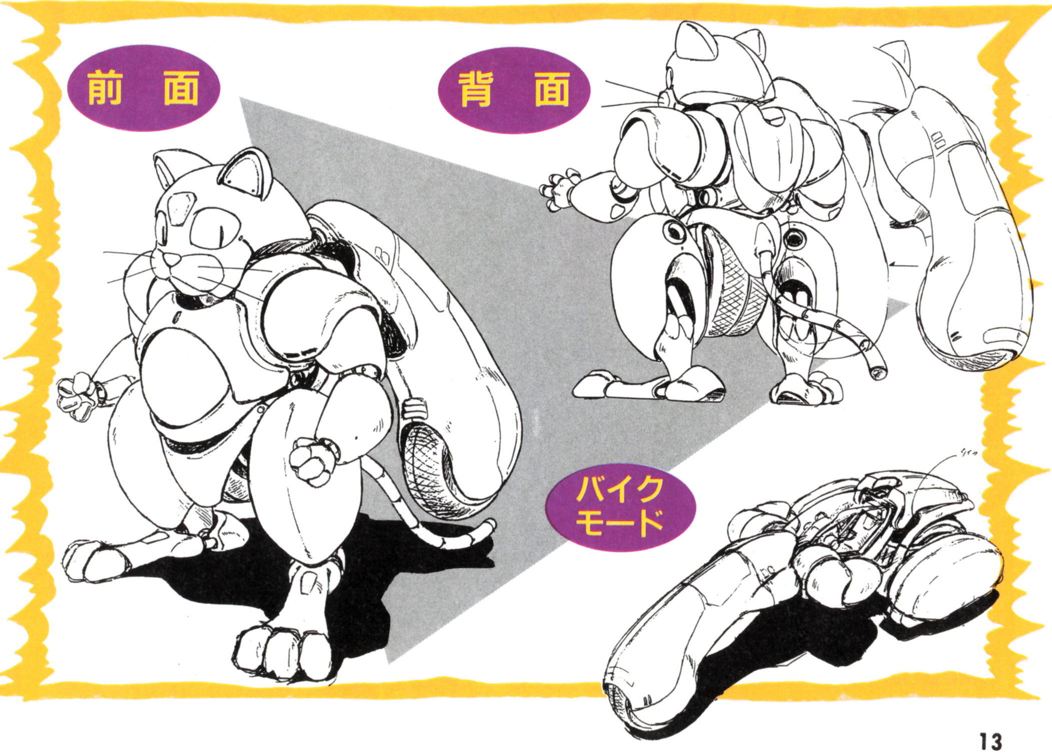
コズミック・ファンタジー
デザインワークス

小原渉平

コズミックシリーズのメカニックのデザインを、第1作から手がけている。コミカルなものからシリアスなものまで、自由自在にデザインして、我々を楽しませてくれる。今回も存分に、楽しませてくれるだろう。

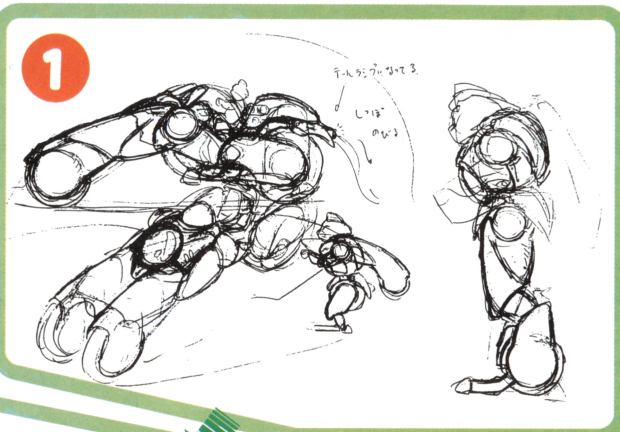


⬆数々の名機を生んだメカ職人

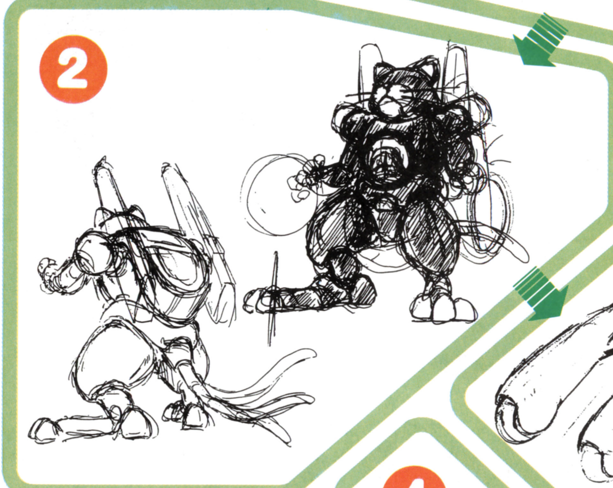


キルケニーはこうして作られた！

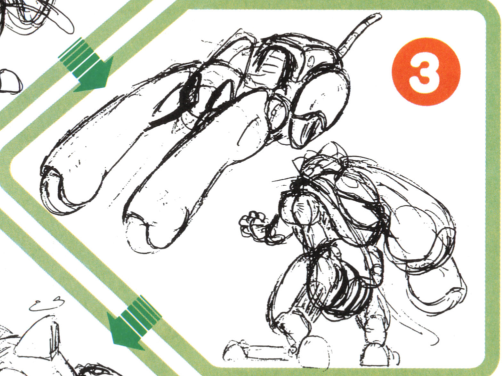
ニャン　ここでは、キルケニーがどんなふうにできたのかを、小原先生に解説してもらうでしから、よく見てほしいでし。



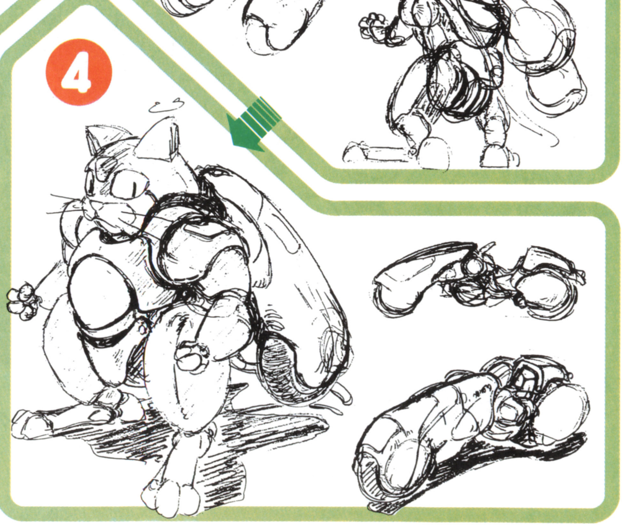
1 **ニャン**　最初のは、ずいぶんかっこいいプロポーションでしねえ。
小原　そうなんだよね。でも、あまりにカッコが良すぎて、『コズミック』の世界には合わないということでやり直したんだ。
ニャン　それで次のデザインに。



2 **小原**　これは、ちょっと頭身を縮めて、背中に何かを背負わせたいということで、バックパックみたいなものが付いたんだ。



3 **ニャン**　こりは、まだ前輪が2本でしね。
小原　まだ、この段階では、前にデザインしたバックパックのイメージがあって、2本のままになってるんだ。



4 **ニャン**　最後に、前輪が1本になって完成でしね。
小原　最終的には、『コズミック』の世界にマッチしたデザインに仕上がったと思うよ。画面上でどう動くかが、楽しみだね。
ニャン　そうでしね。あっしも、非常に楽しみでし。

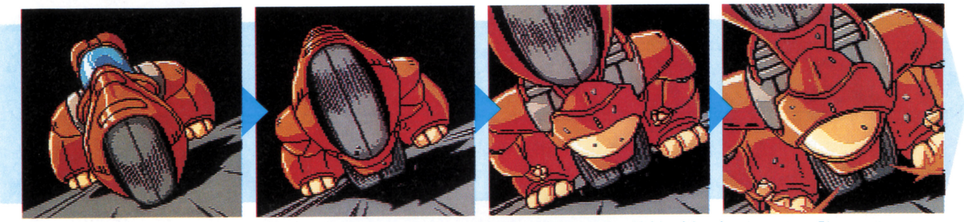
キルケニー変型のメカニズムを解説

ニャン　キルケニー最大の特徴、変型についてなんでしがに。

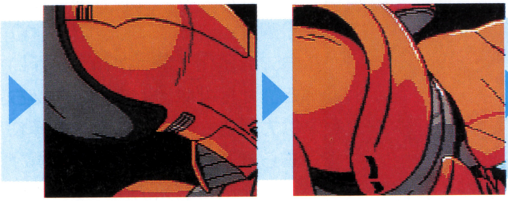
小原　変型は、下の画面写真のように、まず前輪が持ち上がる。その際に、胸に当たる部分が開き、中から顔が出て、後輪の横の部分からは、足が出てくる。最後に前輪部分が180°回転して変型完了するわけだ。

ニャン　……。えっ、終わったんでしか。

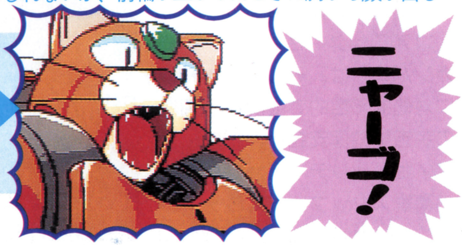
小原　ニャン、寝てたな。



⬆見よ、この流れるような変型を。写真では見にくいかもしれないが、前輪が上がったときに胸から顔が出る



⬆前輪を背中に移動しつつ、振り向いて変型完了！



バラエティ豊かなアイテムがいっぱい

ニャン　コズミックシリーズには、いろんなアイテムが出てくるんでしが、どんなことを考えてデザインしてるんでしか。

小原　まず、シリーズを通して、動物をイメージしたものにするということかな。見た目にわかりやすいものにすることにも注意して、デザインしてるよ。右で紹介してるような、「あべこべバリア」や「アニマルトーキー」が、いい例だと思うよ。

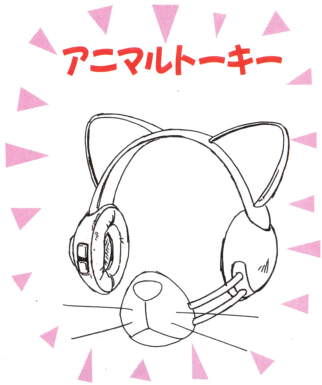
ニャン　それぞれ猫と犬をイメージしたものでしね。

小原　そう。そういった点も注目すると、楽しいかもしれない。

ニャン　『コズミック』のアイテムはバラエティ豊かでしから、いろいろなものを見て、ゲームを楽しんでくれでし。



⬆相手の攻撃を跳ね返すアイテム







⬆動物と話せるようになる

コズミック・ファンタジー前2作のストーリーを紹介

コズミック・ファンタジー 冒険少年ユウ&バン・ストーリーズ

コズミック・ファンタジー 冒険少年ユウ

銀河系の惑星が統一されて1世紀。科学技術の進歩は生活を豊かにする一方、それを悪用した犯罪が急増していた。

コズミック・セキュリティ・カンパニーは、そのような事態に対処する目的で生まれた民間の宇宙警備保安会社。コズミック・セキュリティ・カンパニーの精鋭スタッフはコズミック・ハンターと呼ばれていた。その中の1人が、ユウである。

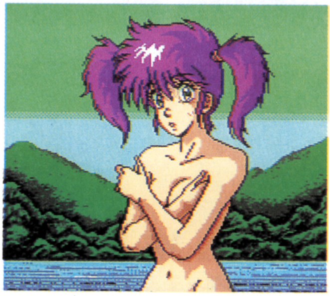
ユウは7歳のとき、シャトルの事故で両親を失ってから、愛機アルジャーノンともんもが家族代わりだ。

そんなある日、宇宙をパトロール中のユウのもとに救援信号が入り、現場に急行する。そこには何者かにより仕掛けられた宇宙機雷があり、アルジャーノン号は近くの惑星に不時着をよぎなくされてしまった。



⬆あぶない！ ユウの背後から切りかかる魔獣コボルト

⬇運命の出会い!? このあとユウともんもは、サヤの魔法の餌食に



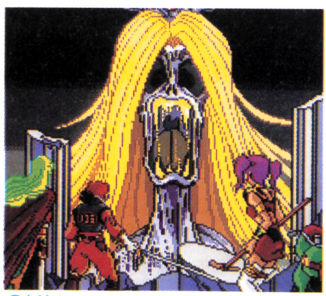
ノーグ……それがこの惑星の名だった。緑豊かな美しいこの星も危機に瀕していた。かつてノーグの支配を試み、英雄ティタニスに封じ込められた、妖姫モルガンが数百年の時を経て復活してしまったのである。

一方、見知らぬ星で途方に暮れるユウたちは、アルジャーノン号が自動修復しているあいだ、惑星探査に出た。まず、バネの村に棲む魔獣コボルトを倒したあと、ペネトの村を苦しめている怪獣ログダールを、星間商人ニャンの助けを得て倒した。そして、オルメカ城にたどりついたユウは、国王から妖姫モルガンの存在を聞き、モルガンの退治を頼まれるのだった。サヤとの運命の出会いはこれがきっかけとなった。サヤを加えた一行は数々の難関を越えてモルガンの足元まで近づいていった。

ルクセイユの街に到着したユウたちは、水の塔の最上階にいるニーナを倒し、凍った大地にそびえ立つ神殿にたどり着くと、そこには、以前よりも力を蓄えて蘇ったニーナがいた。壮絶な戦いの末、ユウたちは力尽き、サヤはニーナに連れ去られてしまう。ユウは、再びニーナの棲む氷の塔へ突き進み、サイキックパワーを爆発させてニーナを倒す。無事サヤを救出したユウは、モルガンの城で、仲間たちの助けを借りて、死闘の末モルガンを倒す。ノーグに再び平和が……。

しかし、モルガンを操っていた真の敵、宇宙海賊バッカスが現れる。だが、ユウの正義の力は、バッカスをも打ち砕いた。

ノーグに光を取り戻したユウは、サヤというパートナーを得て、再び銀河の海へ旅立った。



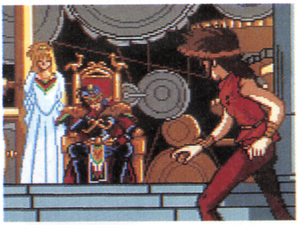
⬆妖姫モルガンの最期。これで、惑星ノーグに平和が……

コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン

銀河系のはずれにある惑星イデア。まだ、銀河連邦にも加入していない未開発の惑星。この星を故郷とする熱血漢の少年のバンには、幼なじみのラーラがいた。彼女の胸で不思議な光を放つペンダントが、バンを壮絶な戦いの渦に巻き込むことになろうとは……。

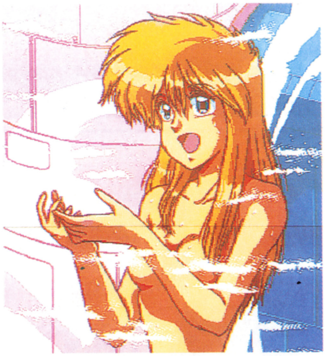
ある日、権力に魅せられた暗黒の魔導師、ガラムの軍隊がラーラを連れ去っていった。

全銀河の支配を企むガラムには、どうしてもラーラの秘める力が必要だったのである。それは惑星イデアの存亡さえも左右するほどの力であった。そして、ラーラを助けるために、バンの長い冒険の旅が始まるのである。



⇧ラーラ救出に向かったバンが、たどりついた塔の中で見たものは

20年後。銀河の周辺をパトロールしていた、コズミック・ハンターになりたてのリムはイデアからの救援信号をキャッチした。人一倍好奇心の強い彼女はメインコンピュータの制止を振り切って、イデアへの緊急着陸を敢行するが、運悪くガラム軍の囚われの身に。そのことを途中出会ったピックから聞き出したバンは、ピックとともにリムを救出する。孤独な旅を続けるバンに、ピックとリムという仲間が加わった。3人は打倒ガラムで心をひとつにする。



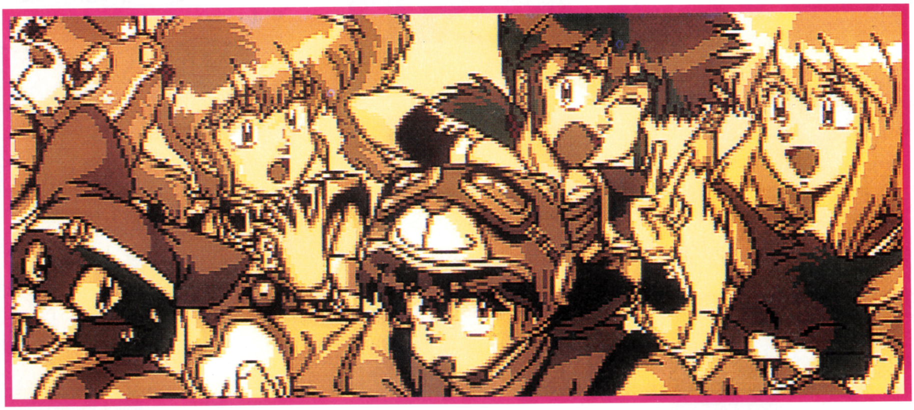
⇧コズミックシリーズお約束の、リムのシャワーシーン。ムフフ…

⇩20年後、やっと再会できたバンとラーラだが、また別れが……



一方コズミック・セキュリティ・カンパニー本部ではユウに行方不明の新人隊員の調査に急行してほしいという緊急指令が下る。イデアでは、バンたちの長大な冒険譚が続いていた。ラーラの行方を知ったバンは、途中、ガラムの軍隊に囲まれ危機におちいったところをユウに似た謎の男に助けられて、ラーラとの再会を果たす。だが、それは同時に2人の永遠の別れをも意味していた……。バンは打倒ガラムをラーラに誓い、ガラムとの最終決戦へと旅立つ。

壮絶なガラムとの闘いののちバンは、全銀河の平和のために尽力することを心に誓う。平和を取り戻したイデアから銀河に光をもたらす2つの流星が次の冒険を目指して飛び立った……。



⇨みんな揃って記念写真。『コズミック・ファンタジー2』が終わり、『3』へ物語は続く



アイラ大陸北から南をルート付マップで大攻略

第1章 レイとニャンの人助け二人三脚の旅



この章は、惑星アイラの中央に位置する大陸を中心に、レイとニャンの絶妙のコンビでストーリーが展開していく。初めはレイひとりで冒険を進めることになるが、途中で、旅の仲間たちを加えて、最大3人パーティで、セブルラキス・ストーンを探すことになる。レイのこの章での行動ルートは右の通り。ここでは、このルートをイベントごとに4つに分けて、オープニングビジュアルから第1章のエンディングまでの、レイとニャンの足取りを追っていく。



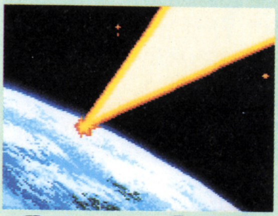
Visual Story 1

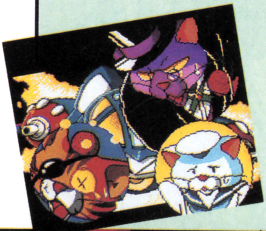
宇宙空間を飛ぶ、星間商人ニャンの宇宙船スターコッコー。そのあとを追撃する悪猫三人組のダークキャッツ。砲撃をかわし逃げ回るスターコッコーのコクピットでニャンは、悪戦苦闘する。錆び付いたスロットルレバーを力任せに引いた途端に折れて、そのまま、惑星アイラへ。同じ頃、トトの村で、レイが旅立とうとしていた。

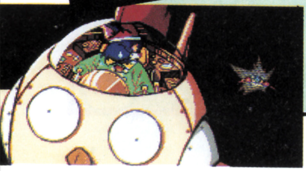


⬆オンボロのスターコッコー。錆び付いたレバーが折れてしまう

⬇哀れスターコッコーは急加速して惑星アイラに突進していく







⬅ニャンと悪猫三人組とのあいだで、デッドヒートが繰り広げられる



⬆予期せぬ出来事に焦りまくるニャン。しかしすべてはあとの祭り



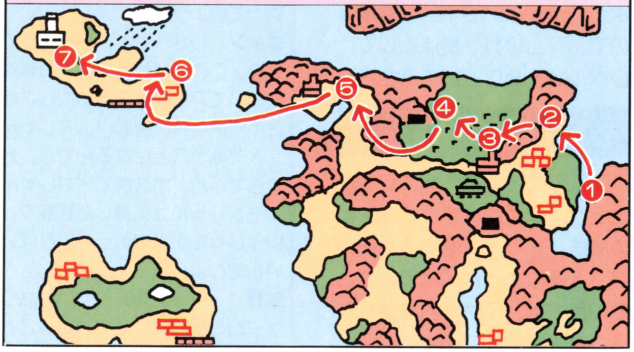
➡主人公、トトの村のレイ。王都トリスタンへ薬草の素を売りに行くのが仕事だ

さらわれた子供たちを救え(トトの村〜ドラス島)

王都トリスタンに向かう途中に立ち寄ったレートの町で、子供たちが魔物にさらわれてしまう。レイは子供たちの行方を追って、ドラス島へと向かうことになる。いったい何者が、子供たちをさらっていったのか…。

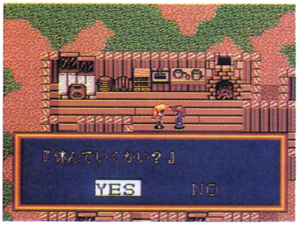
レイの行動ルート

❶トトの村
❷レートの町
❸ドガの小屋
❹マモンの洞窟
❺ブザンの小屋
❻テムの村
❼灯台



❶トトの村

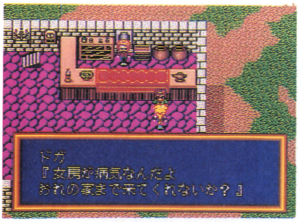
冒険の出発地点となるこの村は、レイの生まれ育ったところである。村でとれた薬草の素を、王都トリスタンへ売りに行かなければならない。まずは北西のレートの町を目指そう。



おばさんが部屋に入ってからも何回か繰り返し話を聞こう

❷レートの町

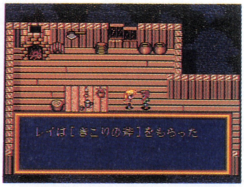
レートの町に着いたら、道具屋にいるドガに会おう。ドガに自分の小屋に立ち寄って欲しいと頼まれる。また、子供たちがドーラの森の魔物のところへ遊びに行っていることが聞ける。



ドガの話を聞き終わるまで、道具屋で買い物ができない

❸ドガの小屋

ドガの小屋はレートの町の南西にある。ここに行くと、ドガの奥さんが病気になっていて、レイは治療をしてほしいと頼まれる。治療を終えると、傷付いた男が訪ねてくる。男の話を聞いたら、ドガとドーラの森へ行ってみよう。



すぐに装備だ。攻撃力が格段に上がる



ドーラの森は、ドガの小屋の北にある。ドガを先頭にして進め

❹マモンの洞窟

ドーラの森に着いたら、マモンの洞窟へ入ってみよう。奥の方に、子供たちの遊び相手のマモンが倒れている。マモンに話しかけると、仲間になる。



これでようやく敵と対等に戦える

❺ブザンの小屋

ドガの友人のブザンの小屋へ行くと、ドラス島へ行くための船を手に入れることができる。さっそく、ドラス島へ向かおう。



自分たちだけで漕いでいくことになる

⑥テムの村

ドラス島の船着き場から、南東にはテムの村があり、北西には灯台がある。まず、テムの村へ行って、防具を中心に装備を整えて、宿屋で体力を回復させてから、灯台へ向かうようにしよう。灯台にいるボスは強敵なので、テムの村を拠点として、レベルを十分に上げておこう。

⑦灯台

テムの村付近で十分にレベルを上げ、レイがダンジョン脱出の魔法、ドライブを覚えたら、灯台へ挑むようにしよう。ここでの目的は、子供たちを連れ去ったゲルを倒すことだ。

あっしにまかすでし!!

ニャン この欄は、戦闘シーンに関するワンポイントアドバイスのコーナーでし。越智しぇんしぇいに頼みこんで、なんとあっしを担当にしてもらったんでしよ。

越智 そう。このコーナーは君に任せたから、どんどん好き勝手にやってちょうだい。

ニャン わかったでし～。そうでしね、ここでは灯台の中での戦闘についてアドバイスするでし。灯台のボスとは、実は、レイしゃん1人で戦うことになるんでし。だからでしね、ボスまでドガしゃん、マモンしゃんは気絶した状態で、レイしゃん1人で戦っていけばいいんでしよ。

越智 ……（絶句）!! いきなりゲームの醍醐味にそぐわないことをいわないように！

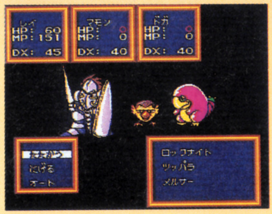
ニャン でも経験値がレイしゃん1人に入ってきてでしね、レイしゃんがドンドン強くなるんでしよ。レイしゃんにはあっしに会う前に、すっごく強くなって欲しいでし。

越智 それで、一緒に旅をするときに楽したいんでしよ。

ニャン ギクッ!! なんでわかったでんしかぁ？

越智 そりゃあ作者ですもの。

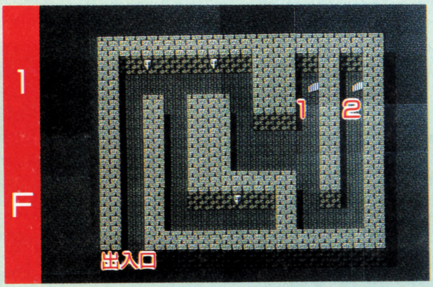
ニャン まいりましたでし～。

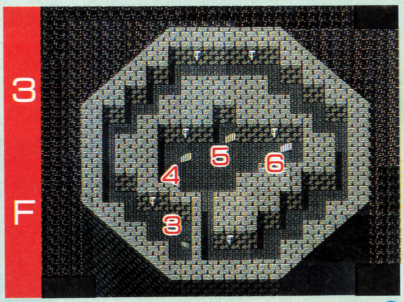


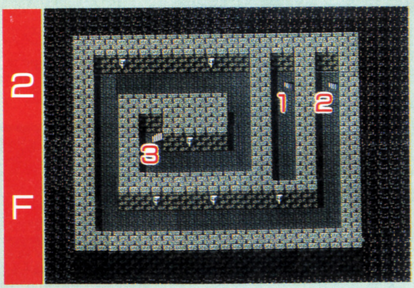
⇧仲間が気絶していると、その分の経験値がレイに入る

灯台・1F～3F

灯台の1F～3Fは、簡単な構造でトラップもなく、道に迷うことはない。1Fには2つの上り階段があるが、これは階段2を選ぶのが正解。3Fには3つの上り階段があるが、ボスのゲルのところに行くための階段は、右側の階段6だ。







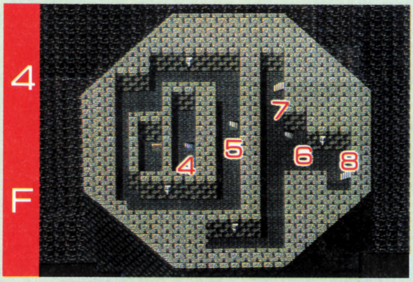


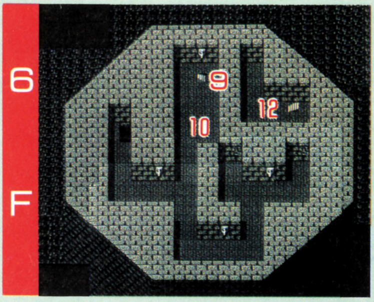
⇦ボスのゲルは圧倒的な強さを誇る。レベル12を目安に立ち向かえ

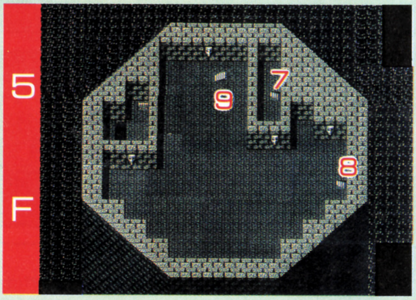
※マップ上の数字は階段のつながりを表わす

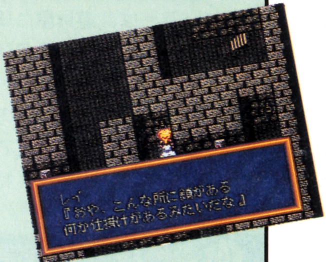
灯台・4F～9F

様々なトラップが仕掛けられている4F～9F。まず、6Fの奥には鎖が2つあり、左側の鎖を引っ張ると、7Fへの隠し階段が現れる。そして隠し通路だらけの7Fを上って8Fに行き、そこから落とし穴にわざと6Fまで落ちる。そして、そこから改めて上がっていくと、ようやく9Fにたどりつくことができる。9Fにいるボスのゲルは、レイ1人で戦うことになる。レイのレベルが12以上なければ、倒すのは難しい。それまでは、灯台内でレベル上げをするようにしよう。





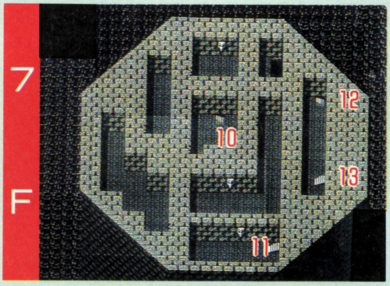


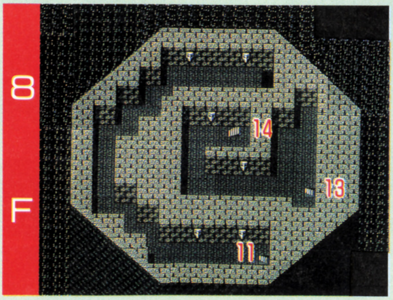


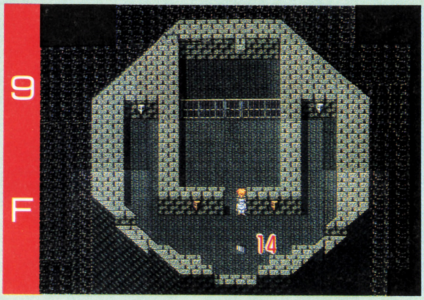
➡左右に2つの鎖。左側の鎖が正解。これだけを引こう



➡子供たちを助けるため、マモンが犠牲に。運命やいかに





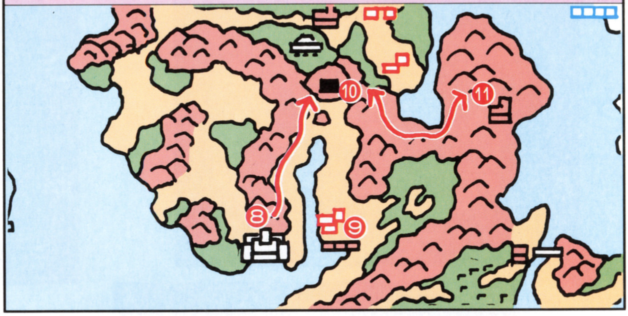


シハッミ山でニャンと対面(王都トリスタン〜シハッミ山)

ここでは、シハッミ山にいるニャンと仲間になるのが一番の目的。王都トリスタンにはドガの小屋から南西に抜ける道を行く。立て札がいやと言うほど立っているので迷うことはまずない。通り抜けの洞窟ではあるアクシデントがレイを待ち受けていて、ニャンを仲間にするまで王都トリスタンへ戻れなくなる。

レイの行動ルート

⑧王都トリスタン
⑨ライナの町
⑩通り抜けの洞窟
⑪シハッミ山

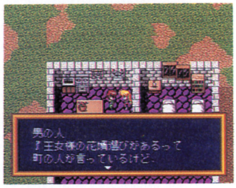


⑧王都トリスタン

王都トリスタンでしなければならないことは、道具屋に薬草の素を売ること、星の涙の話を聞くこと、王女の花婿選びの話を聞くことの3つだ。薬草の素を売ったお金で装備を整えておこう。⑨のライナの町は、特に立ち寄る必要はない。



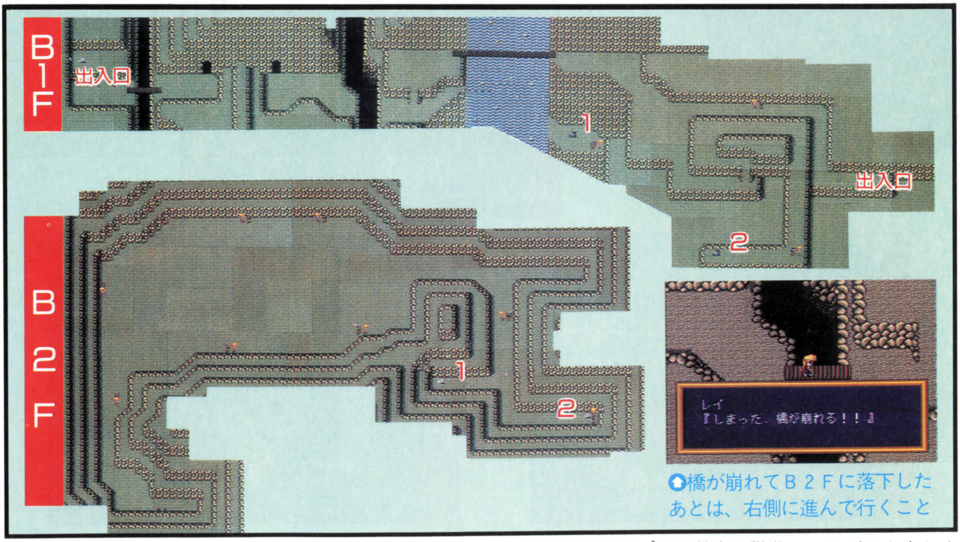
➡星の涙の意味は、シハッミ山でわかる



➡今は関係のない話なのだけれども…

⑩通り抜けの洞窟

シハッミ山へ行くために通過しなければならない洞窟。B1Fで2つ目の橋を渡るときに、なんと橋が崩れて、B2Fに落とされてしまう。こうなると、ニャンと会うまでは戻れなくなってしまう。落ちた場所から、右の方向に階段がある。



⬆橋が崩れてB2Fに落下したあとは、右側に進んで行くこと

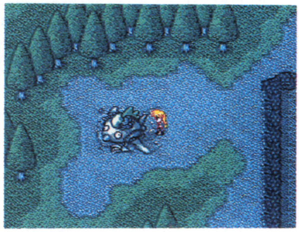
※マップ上の数字は階段のつながりを表わす

⑪シハッミ山

通り抜けの洞窟を抜けた先のシハッミ山で、まず最初に目につくのが、何でも屋だ。ここで、HP、MPの回復と、セーブをすること。何でも屋から、さらに北へ行くと、スターコッコーがすぐに見つかる。



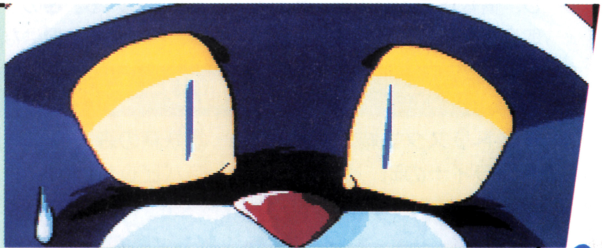
⇧シハッミ山に来るとすぐに見えるが、ここに来るまでかなり歩く



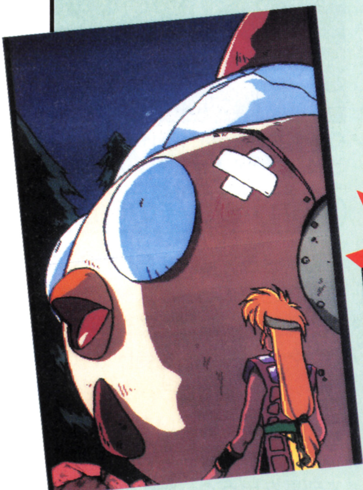
⇧墜落したスターコッコー。マップの上では何でも屋の北にある

Visual Story 2

いままでに見たことのない宇宙船、スターコッコーを見つけたレイは、好奇心からコクピットをのぞいてみる。そこには、ニャンの顔のアップが。驚くレイにブ然としながらも、ニャンは歌と踊りで自己紹介をして、仲間になる。



⇨好奇心からコクピットをのぞき込んだレイに、ニャンは大アップで迫る



⇧墜落で焼き鳥のようになったスターコッコーを見上げるレイ



⇦事態を把握できないレイ。額から冷汗が…



⇧我に返るレイ。驚いて足を踏み外し、地面に転げ落ちてしまう



⇧驚くレイに憤慨するニャン。このあと自己紹介が始まる



⇨ニャンが唐突に歌い出す。実はうまかったりするのだ

⑩通り抜けの洞窟

ニャンが仲間になったら、王都トリスタンへ戻ろう。洞くつの中の橋が落ちたところで、ニャンがブリッジガンを600Gで売りつけてくる。地道に進んでいれば、たいした金額ではないはず。あきらめて購入しよう。



⇧これで谷間を渡れるが、一度使うと壊れてしまう。粗悪品に注意



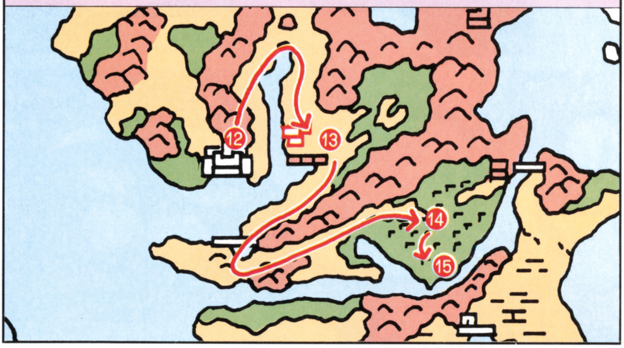
⇧ここに来るまでに、ブリッジガンが買えるくらいのお金はたまる

妖精の森で人助け（トリスタン城～妖精の森）

ここは、トリスタンの騎士団のジェイが仲間になる前半と、妖精を助ける後半に分けることができる。前半はすべて、王都トリスタンとトリスタン城内で話が進む。場所があちこち移動し、情報量も多いので、メモを取りながら進めていくとよい。仲間になるジェイは第１章の最後までパーティに加わっている。後半では妖精の森で妖精を助けるイベントが待っている。ここのイベントをすべてクリアすると、妖精の笛という重要アイテムが手に入る。⓭のライナの町は、特に寄る必要はない。

レイの行動ルート

⓬トリスタン城
⓭ライナの町
⓮妖精の森
⓯バビット族の洞窟



⓬トリスタン城

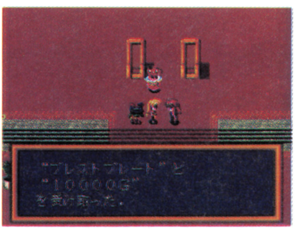
王都トリスタンに戻って、トリスタン城に入り、城内右奥にある武闘会会場に行くと、武闘会に参加することになる。ニャンに売りつけられた「あべこべバリア」を使って、敵キャラのガンドランを倒すと、王様からほうびとして、ブレストプレートと10000Gがもらえる。ブレストプレートはすぐに装備しよう。



⇧ニャンに法外な値で売りつけられる



⇧戦闘中は必ずあべこべバリアを使おう。ノーダメージで勝てる



⇧王様からもらうブレストプレートは、すぐに装備するように

城下・宿屋

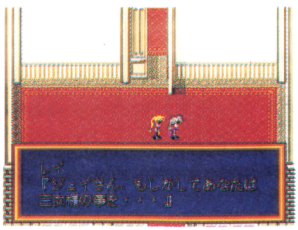
武闘会のあとは、宿屋で話が進む。ニャンに、「あべこべバリア」の代金として9500G取られ、ニャンと別れたあとで宿屋を出ると、ガンドランとその仲間が待ち伏せしている。騎士団のジェイが助太刀をしてくれるので、2人でガンドラン一味を倒してしまおう。



⇧まず左右の敵キャラから倒すように。ジェイはとても頼りになる

城内・ジェイの部屋

ガントラン一味を倒したら、ジェイと2人でトリスタン城内へ!! 城の2階にあるジェイの部屋でタキシードを受け取り、ジェイの話を聞こう。ジェイがディーナ王女に思いを寄せていることがわかる。ジェイと別れて部屋を出ると、騎士団長のボーゼルに呼び止められる。ボーゼルの話を聞いたら宿に戻ろう。



⇧実はディーナ王女を愛していたジェイ。ここは一肌脱がねば

城内・大広間

夜があけたら、ニャンと一緒にトリスタン城のジェイの部屋へ行こう。ジェイと話をすると、場面がディーナ王女の部屋、大広間と切り替わる。大広間では王様から、ディーナ王女の花婿候補がレイを含めた3人であること、王家の墓に眠るセブルラキス・ストーンを取ってきたものを花婿にすること、セブルラキス・ストーンを入手するには、ゾルフィスの3つの試練を受けることの3つの情報を聞ける。ここで、再びジェイを仲間にして王家の墓に向かおう。



⇧ニャンの探しているセブルラキス・ストーンがそんなところに!!



⇧騎士団長ボーゼル。彼の一声でジェイも秘宝探しに加わることに

あっしにまかすでし!!

ニャン　まーたまたやって来たでしよ〜。「あっしにまかすでし!!」のコーナーでし。
越智　はーいはい。私が作者の越智でしよ〜。今回も掛け合いさせてもらうでしね〜。
ニャン　越智しぇんしぇい!!　あっしのマネはしちゃダメでし!!　これはあっしの故郷の方言でし。いくら作者だからって勝手に使っちゃいけないでしよ。
越智　はいはいわかりました。で、今回の内容は?
ニャン　そうでしたでし。ジェイしゃんも加わって3人パーティになったんでしが、敵もドンドン強くなるでしね〜。特に妖精の森に現れるあのカニ!!　あれには泣かされるでし。
越智　カニ?　ああ、あのガニメデのことか。あいつは装甲が厚いからね。
ニャン　そうなんでし。武器攻撃ではあまりダメージを与えられないんでしよ。
越智　攻撃力も高いしね。
ニャン　そのとおりでし。だからでしね、ほかの敵と同時に現れたときは、真っ先に倒すようにするといいでしね。
越智　こいつが現れたらオートは使わない方がいいね。
ニャン　さすが越智しぇんしぇい。よくわかってるでし。
越智　それから、レイの魔法もよく効くよね。
ニャン　レイしゃんの魔法は、とっても頼りになるでし。でもレイしゃんばかりに頼っていてもダメでしね。
越智　おっ、たまには殊勝なことを言うねえ。
ニャン　あまり魔法を使っていると、すぐにMPがなくなるからでしよ。そしたら誰があっしを守ってくれるんでしか。
越智　うーむ、やっぱりニャンだよな……（ため息）。


⇧この敵の装甲が厚い。レイのMPが少ないときは逃げること

⑭妖精の森

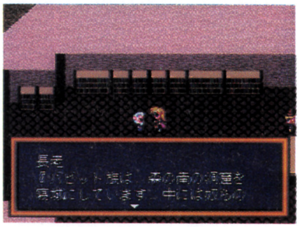
王都トリスタンと王家の墓の中継地点にあたる、港町ライナからさらに東にある、妖精の森で、ポピルという妖精がモンスターに襲われている。モンスターを倒してポピルを救出しよう。すると、ポピルはお礼として、妖精の村に案内してくれる。

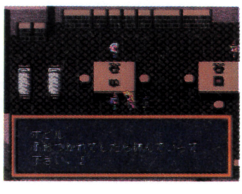


⇧妖精のポピルを助けると、お礼に妖精の村に連れていってくれる

妖精の村

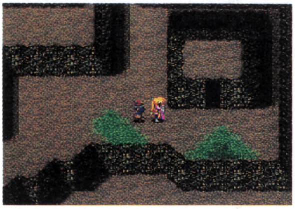
妖精の村で得られる情報は、妖精たちがバビット族にさらわれたこと、バビット族の洞窟は妖精の森の南にあること、バビット族に「銀の糸」を取られたことの3つ。また、ポピルと話をすると泊めてくれるので、今後はこの村を拠点に行動しよう。


⇧長老と話すと、バビット族の洞窟のある場所を教えてくれる


⇨今後はこの村を拠点に、行動しよう

⑮バビット族の洞窟

この洞窟でしなければならないことは2つある。ひとつは、「銀の糸」を手に入れること、もうひとつは、バビット族の族長を倒し、妖精たちを解放することだ。まずは、B4FBの宝箱の中にある「銀の糸」を入手する。そのあといったんB2Fに戻り、別の階段から降りて、一度B5Fに降りる。そこから再び上に登ると、バビット族の族長のいる場所へ行ける。ボスとの戦闘では、族長のほかに2人、合計3人を相手にする。族長を倒して妖精の村に戻ると、長老、エリー、月の精から、それぞれアイテムをもらえる。



⇧ここがバビット族の洞窟の入口。妖精の森の最南端に位置する



⇧洞窟の中で必ずこの「銀の糸」を取るように。重要アイテム



※マップ上の数字は階段のつながりを表わす

3つの試練を乗り越えて(ベカルの小屋〜王家の墓)

ここでは、ゾルフィスの像の3つの試練を乗り越え、セブルラキス・ストーンを入手することが最大の目的となっている。ここで出てくるダンジョンはこの章の中で最も入り組んでいて、さまざまなトラップが仕掛けられている。心してかかろう。

⑯ベカルの小屋

ベカルの小屋は妖精の森の東にある。ベカルの娘リリーの病気を治すと、ベカルがこの小屋に泊めてくれるようになる。ここが、南にある王家の墓へ行く前の最終セーブポイントだ。



➡これでこの小屋が宿屋の代わりになる

⑰王家の墓

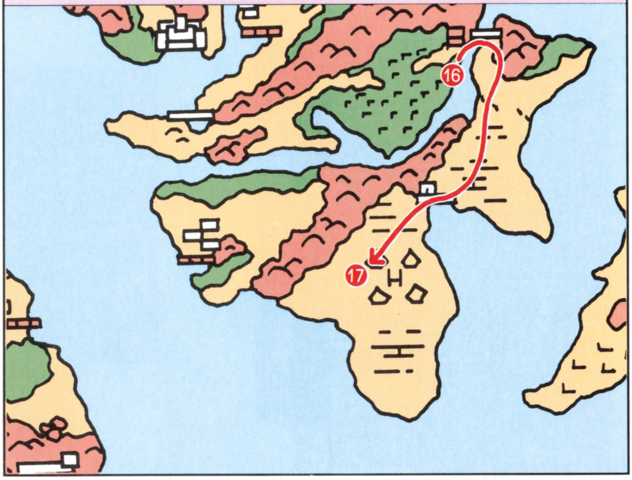
第1の試練は、王家の墓に入ること。そのためパーティはバラバラになり、レイはベカルの小屋付近に飛ばされる。ここはひとまず王家の墓に戻ろう。キャンプのテントで体力の回復ができる。王家の墓に入ろうとするとジェイとニャンが現れる。



⬆ベカルの小屋の近くまで飛ばされる。１人で墓の入口まで戻ろう

レイの行動ルート

⑯ベカルの小屋　⑰王家の墓



あっしにまかすでし!!

ニャン　せっかく王家の墓までたどり着いたのに、みんなとバラバラになってしまったでし〜。ジェイしゃーん、レイしゃーん、みんなどこ行ったんでしかぁ。心細いでしよ〜。

越智　いやぁ、とうとう１人っきりになっちゃったね、ニャン。これからどうするの〜。

ニャン　越智しぇんしぇい!!　ふん、作者に弱みは見せられないでし。大丈夫でしよ。あっしには秘密兵器があるでし。

越智　秘密兵器？

ニャン　そうでし。１人で戦っても大丈夫なコマンドがあるでし。

越智　ふむふむ。

ニャン　あのでしね、戦闘コマンドででしね、「まもり」の「反撃体勢」を選ぶんでしよ。そうするとでしね、防御しながらカウンター攻撃ができるんでし。

越智　へぇ〜。

ニャン　敵が３匹以上現れたら、迷わずこれを選ぶでし。少ないダメージであっと言うまにやっつけられるでしよ。レイしゃんもこの方法で、キャンプしてたところまで戻ってくるはずでし。

越智　ふうん、レイは回復魔法も使えるから、それを使えば結構楽に進めるだろうなあ。

ニャン　あっ、レイしゃんとジェイしゃんが戻ってるでし。あーん、怖かったでしよ〜!!

越智　やれやれ、結局怖がってたんじゃないか。



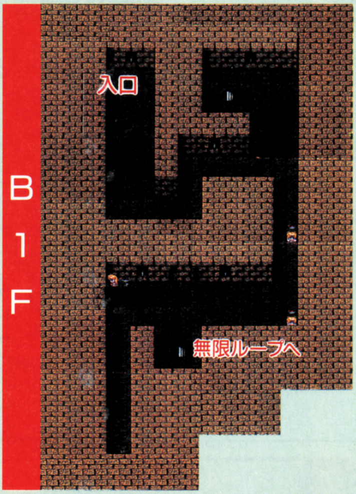
⬆敵がこちらよりもすばやいときには、特に重宝するコマンドだ

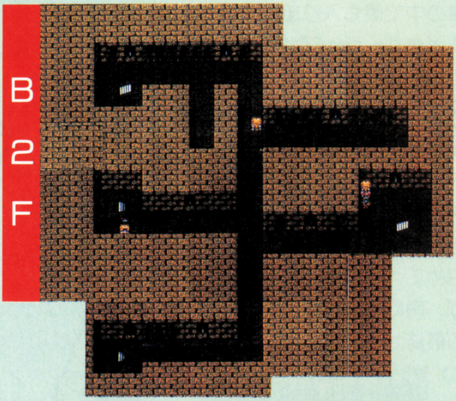
王家の墓内部

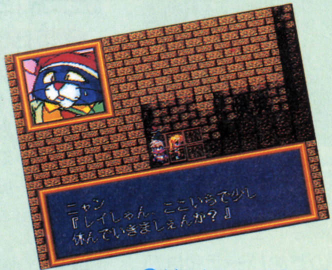
第１章でもっとも構造が入り組んでいるダンジョン。トラップも、無限ループなど、様々な種類のものが存在している。ここでは重要な階だけ載せた。このダンジョンで重要なポイントは、HP、MPの回復と、セーブができる地点があることだ。ここを早く見つけることが、攻略の第一歩になる。



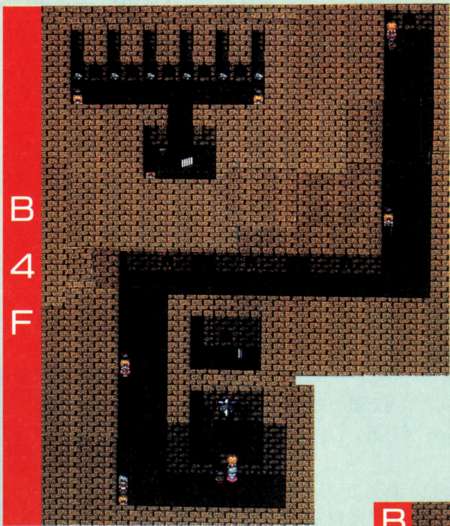
⬆王家の墓に入った途端、入口がふさがって出られなくなる

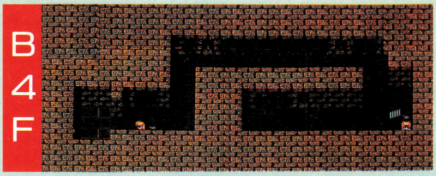


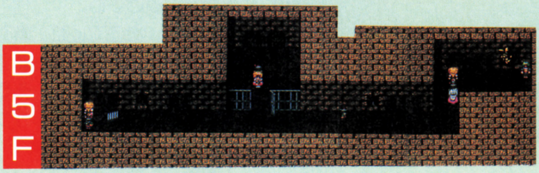




⬆どこかに、ＨＰ、ＭＰの回復と、セーブができる場所がある

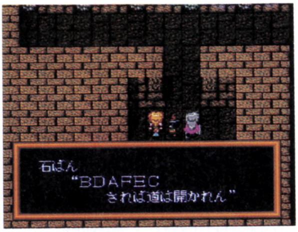






B4F・石ばん

第2の試練を受ける前に、6つの石が並べてあり、道が行き止まりになっているところがある。近くの石ばんのメッセージをヒントにして、6つの石をある順番どおりに奥へ押していくと、行き止まりであった右側の壁がすり抜けられるようになる。



⬆アルファベットと石の数に注目すれば、簡単に謎が解けてしまう



➡亀裂を通って第2の試練の場へ行く

B4F・像

第2の試練は、2番目のゾルフィスの像のところまで行くこと。ゾルフィスの像の前には段差があって、そのままでは行くことができない。ここでは、妖精の村でもらった妖精の笛を使ってこの段差を越え、第2の試練をクリアしよう。



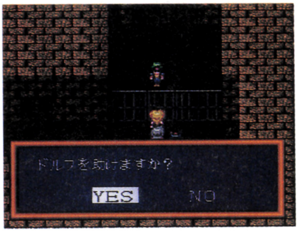
⬆第2の試練。段差があるため、このままでは登ることができない



➡妖精の村でもらった妖精の笛を使おう

B5F・牢屋

第3の試練は、その内容を知らされていないうちから始まっている。牢屋に閉じ込められている花婿候補の1人、ドルフを助けると、3番目のゾルフィス像が第3の試練をクリアしたことを告げる。



⬆ここは当然助けるべき。情けは人のためならずって言うからね



➡ドルフを助けた階の右側の通路を進んでいこう

第1章エンディング

レイたちがトリスタンへ戻ると花婿候補の1人、ルマレットも秘宝を持ち帰っていた。ニャンが自分の持っているセブルラキス・ストーンを近づけると、レイたちが持ち帰った秘宝が輝き、こちらが本物だとわかる。レイは花婿の座をジェイにゆずり、ニャンとさらなる旅に出掛けることになる。



⬆ニャンの活躍で本物と偽物の区別がつく。おいしい役だねえ



⬅ジェイのために一肌脱ぐレイ

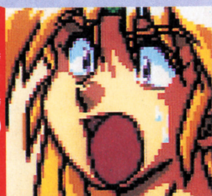


⬅相変わらず物事を強引に進めるニャン

ジェイと結婚させてください



ええっ!!



⬆当然、驚くレイ



わしは別に反対しとらん

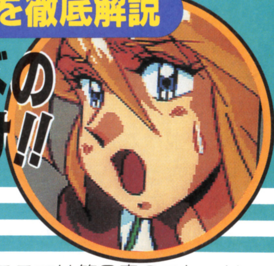


➡結局ニャンと一緒に旅に出ることに



ストーリーと戦闘シーンの進め方を徹底解説

第2章 宇宙海賊ガルドの野望を打ち砕け!!



第2章からの舞台は、第1章から数えて25年後の未来の話になり、『コズミック・ファンタジー1』、『2』の主人公だったコズミック・ハンターのユウとバンたちが活躍する。

ここでは第2章のストーリーを追いながら、それぞれのポイントを解説していく。

宇宙海賊要塞バルバドス突入！

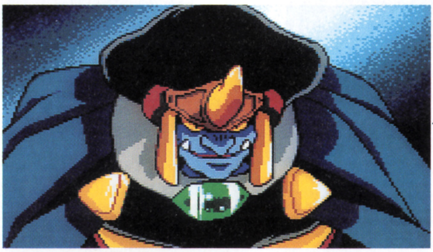
オープニングでは、宇宙海賊首領ヘルドレイクから、ガルドに極秘指令が下るところから始まる。ガルドに迫っていたユウとバンが、宇宙要塞バルバドスに突入するまで、ビジュアルシーンで構成されている。

宇宙海賊の悪だくみ

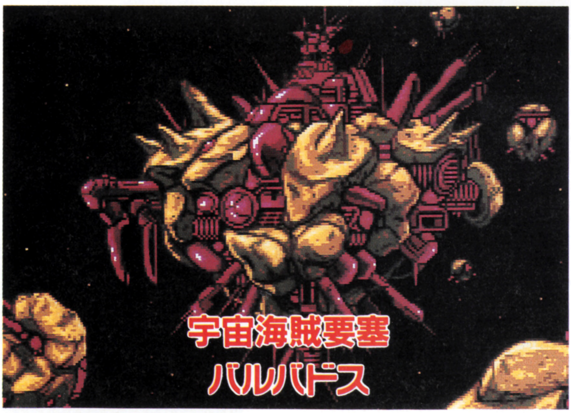
宇宙空間に浮かぶ、宇宙海賊ガルドの要塞基地、バルバドス。そこでは、宇宙海賊シンジケートの首領ヘルドレイクとガルドがなにやらよからぬ話をしている。そこへ部下からの通信が入り、スクリーンにユウとバンたちが乗るアルジャーノンとリトル・フォックスが映し出される。



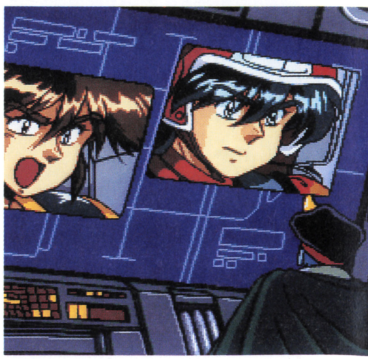
⬅宇宙海賊シンジケート、デスレギオンの首領ヘルドレイク



➡今回の戦う相手の宇宙海賊ガルド。手強いぞ！



⬅宇宙空間に浮かぶ、巨大な建造物…。宇宙海賊ガルドの要塞基地、バルバドス



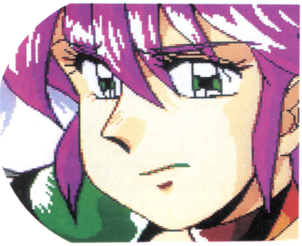
⬆スクリーンに映るコズミック・ハンター、ユウとバン

登場！コズミック・ハンター

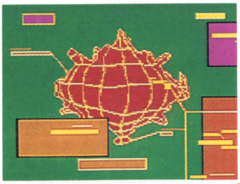
宇宙要塞バルバドスに向かって飛ぶ、アルジャーノンとリトル・フォックスの2機の宇宙船。バルバドスへの侵入経路を確認し、シールドの出力をフルパワーに上げる、ユウたちの乗るアルジャーノン。一足先に向かったバンたちは、激しい砲撃を受けながら、侵入口に突入していく。ユウたちも負けじと別の侵入口へと突入していく。



「サヤ、奴への侵入経路を計算してくれ!!」と叫ぶユウ



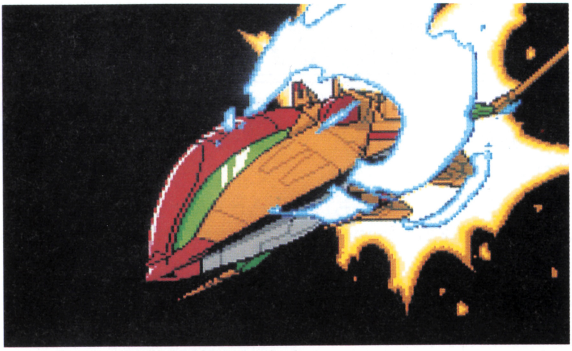
キーボードを叩き、侵入経路を割り出すサヤ



ディスプレイ上に表示される侵入口



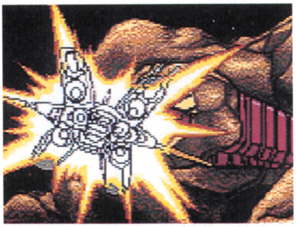
バルバドスに設置された砲台から激しい攻撃が…



激しい砲撃をかいくぐる。敵のビームがリトル・フォックスをかすめていく

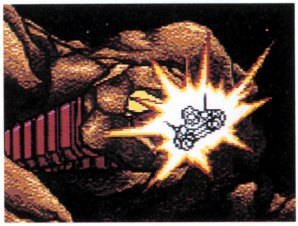


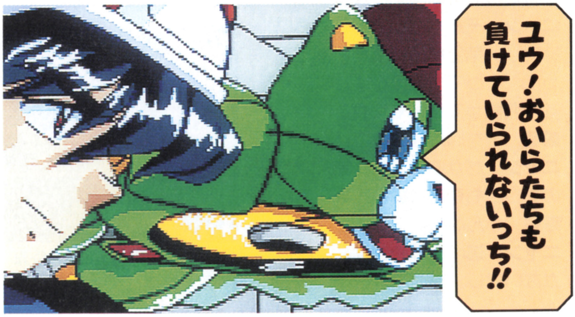
「左舷被弾！　シールド出力・20%低下!!」メインコンピュータのダンディが危険を告げる



バルバドスへと突入していく、リトル・フォックス

遅れてアルジャーノンが別の侵入口から突入していく

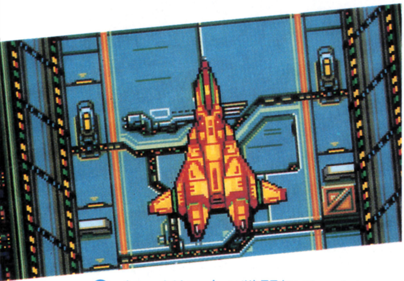




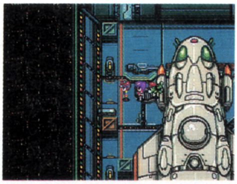
バンたちに遅れをとったユウたちもバルバドスへと向かっていく

要塞潜入、過去への旅立ち

ここからは、通常のプレイ画面になり、要塞のダンジョンを探索していくことになる。行動するのは、ユウ、サヤ、もんもの3人パーティ。途中、諜報部のダンが仲間に加わる。ここでは、ダンの持つ情報を、頼りにしながら進んでいこう。最初のうちは、敵が出てこないので、謎解きに専念することができる。



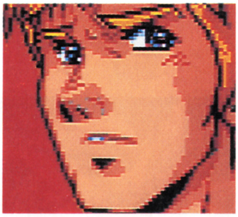
⇧バルバドス内の戦闘艇ドックに強制着陸するリトル・フォックス



⇧アルジャーノンを降りるユウたち

諜報部のダン

アルジャーノンを降りて、バルバドスの内部を進んでいくと、居住区で宇宙海賊の兵士に見つかってしまう。しかし、それはユウたちもよく知っているコズミック・セキュリティーのメンバーで、諜報部員のダンだった。彼は、数日前からバルバドスに潜入し、諜報活動をしていたらしい。ここからは、ダンをパーティに加え、彼の持つ情報を頼りに、後半まで行動していくことになる。前半では敵に見つからないように、宇宙海賊の兵士に変装して行動するので、敵が出現しなくなる。もんもは変装できないが、見つからない。



⇧諜報部のダン。なにかと御世話になる



⇧敵の兵士に見つかってしまったと思ったら、諜報部のダンだった。おどかしっこなしだよ……



⇧もんもは変装できないが、見つからない



⇧捕まっていた仲間から、ガルドの計画を聞くことができる

あっしにまかすでし！

ニャン　第2章でも引き続いて、あっしの担当なんでしょ。

越智　ニャンって、けっこう出たがりだったのね。

ニャン　そんなことはどうでもいいでし。第2章の敵は第1章と違って、とっても強いんでしょ。さすが海賊って感じでしね。

越智　敵をほめないように。

ニャン　だからでしね、第2章でのもっとも有効な戦い方は…。

越智　ふんふん。

ニャン　逃げるが勝ち!!　これしかないでし。

越智　ありゃりゃ、なんか情けないけど。

ニャン　海賊ガルドを一刻も早く倒さなければならないでしからね。ザコに構っている暇はないでしよ。



⇧ここでも、まもりの反撃体勢を使って戦えば大丈夫



⇧バルバドスの中は強い敵がいっぱいだ



⇧敵が強いので、戦わないで逃げたほうがよい

カギになる3枚のカード

要塞内を歩き回っていると、何ヵ所か、入ることのできないところがある。そこに入るためには、カギの役目をするカードを見つける必要がある。

2枚のカードは、簡単に入手することができる。最初のカードは、居住区にあるバーでママにからんでいる兵士の隊長から入手することができる。もう1枚は、その隊長の部屋にあるロッカーの中にから入手することができる。

2つ目のカードを見つけたら、捕まって捕虜収容ブロックにいるダンの仲間を助けて、宇宙海賊ガルドの計画について聞き出さなくてはならない。



バーにいる兵士の隊長から1枚目のカードをもらうことができる



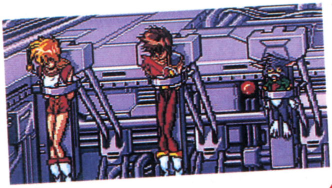
兵士の隊長の部屋でカードが見つかる



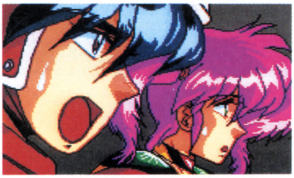
最後のカードは敵の親衛隊を倒さなければ入手できない

タイムドライブ室

ガルドの計画を知ったユウたちは、タイムドライブ室に向かうことになる。そこでは、先に潜入していたバンたちが捕まっている。ガルドの操縦する戦闘メカ、ガルディオンの前に、なすすべもなくやられてしまう。そこへ、壁を突き破って現れる、キルケニー。ここでは、戦闘シーンでキルケニーを使って、ガルディオンと戦うことになる。



床から電磁ベルトに拘束されたバン、リム、ピックが…



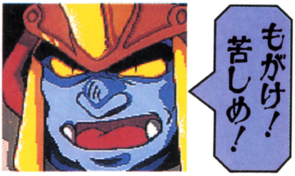
「ユウ！　あれを見て!?」と叫ぶサヤ。その方向には…



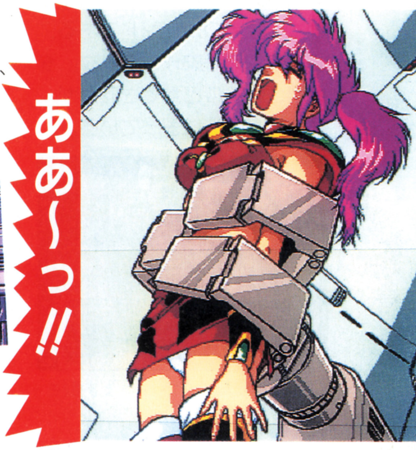
捕まって、人質とされてしまったバン



ガルドの操るガルディオンにやられてしまうユウたち



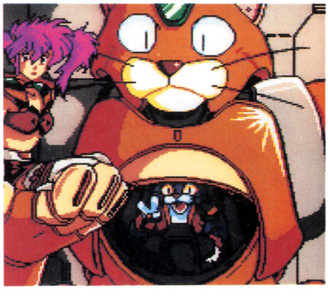
ガルディオンのマニュピレーターがサヤをつかみ上げる



マニュピレーターがサヤの体を締めあげていく



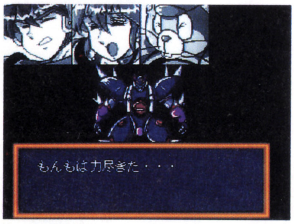
そこへ、壁を突き破り突入してくるキルケニー



変型してサヤを助け出すキルケニー。コクピットからニャンが…

対決！ ガルド

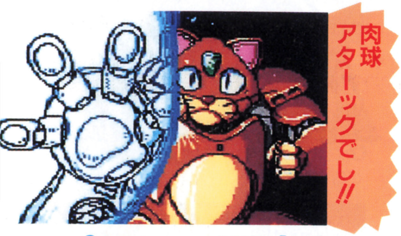
ガルドとの戦闘では、ユウ、サヤ、もんもでは、攻撃を加えることができず、簡単に倒されてしまう。しかし、救援に来たキルケニーでの戦闘では、ガルディオンと互角に戦える。キルケニー独自のコマンドである、必殺攻撃の「肉球アタック」を炸裂させることができるかが、勝敗のカギをにぎっている。



⬆なにも攻撃のできないまま倒されてしまったユウたち



⬆次は、キルケニーでの戦闘になる



⬆キルケニーの必殺技「肉球アタック」がガルディオンに炸裂する



⬆「肉球アタック」が決まれば、ガルディオンも怖くはない

ユウ、過去へ

ガルドは、過去へさかのぼって、トキダダイゴを抹殺し、コズミック・セキュリティー・カンパニーをなきものにしようとして、タイムドライブシステムを作動させる。

ガルドの計画を阻止するためユウは、キルケニーのエネルギー増幅器を使ってタイムドライブシステムを駆動させて、単身過去へと旅立つことになる。ユウを乗せたキルケニーは時空間の彼方へとワープしていく。

そして、物語は第3章へ続く。



⬆不敵な笑いを残し、タイムドライブシステムの中に消えるガイド



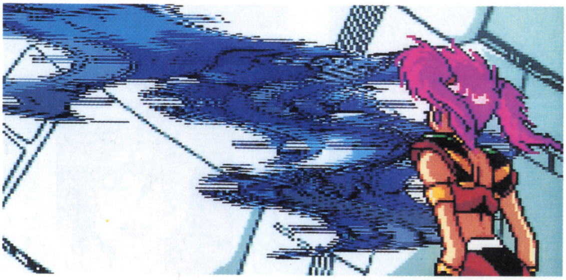
⬆みんなに別れを告げ、キルケニーに乗り込むユウ



⬆タイムドライブシステムのレバーを操作をするピック



⬆さまざまな不安で、想いが叫びに変わってしまうサヤ



⬆キルケニーに駆け寄るサヤ。浮上するユウの乗るキルケニー



⬆時空間の彼方へワープするユウ。サヤの叫びが時空間にこだまする…



越智一裕先生　直筆サイン入り

コズミックグッズ・プレゼント



『3』の発売を記念して、みんなにコズミックグッズをプレゼント。しかも、この付録を監修しくれた、越智一裕氏の直筆サイン入りだぞ。プレゼントは、登場声優全員によるサイン色紙、男性キャラの声優さんの色紙、女性キャラの声優さんの色紙、テレホンカード、ポスター3種、ペーパーバッグ、宣伝用ビデオ、うちわ、Tシャツをそれぞれ各1名に。欲しい人はアンケートに答えて、下のあて先までハガキで応募してください。

アンケート

1 『コズミック』シリーズに登場するキャラクタの中で、一番好きなキャラクタを表1の中から選んでください。

2 『コズミック』の世界を表すのに、適していると思うジャンルを表2の中から選んでください。

3 『コズミック』シリーズに登場するキャラクタの中で、誰の、どんなサービスシーンを見てみたいですか？

表　1

1	ユウ	16	ニーナ
2	サヤ	17	ジル
3	ニャン	18	モルガン
4	もんも	19	ローザ
5	バン	20	ケイン
6	リム	21	バッカス
7	ピック	22	ラーラ
8	レイ	23	アニー
9	マイ	24	ガラム
10	ダイゴ	25	ジーラ
11	トキダ長官	26	シーラ
12	マザー	27	ベガ
13	ダンディー	28	ガルド
14	シルフ	29	ヘルドレイク
15	ガイヤ	30	その他（　）

表　2

1	RPG
2	アクションRPG
3	アドベンチャー
4	デジタルコミック
5	アクション
6	シミュレーション
7	シューティング
8	その他（　　）



プレゼント



⬆アフレコに参加した声優さんたちによるサインの寄せ書き。越智先生のサインも入っている



⬆コズミックグッズの数々。越智先生のサイン入りだから、他とは違うプレミアムグッズだ!!

応募のきまり

ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号と、上の3つのアンケートの答えを書いて、右のあて先まで送ってください。

締切は9月10日（消印有効）。プレゼントの当選は、プレゼントの発送をもって発表とします。

あて先

〒105　東京都港区新橋４－10－７

TIM　PCエンジンFAN

「コズミックFAN」係

PC Engine FAN 10月号特別付録
平成4年10月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻第10号(通巻47号)

